

# Кемпер — Lurkmore



В эту статью нужно добавить как можно больше описания тактик кемперов, пруфпиков с реакцией разъярённых нубов и лулзов, ЛУЛЗОВ.

Также сюда можно добавить интересные факты, картинки и прочие кошерные вещи.

**Кемпер** (англ. *Camper*, *крыса*) — игрок, избравший тактику сидеть в неожиданных, труднообнаруживаемых или удобных для нападения на заведомо более слабого противника точках и убивать оттуда других игроков. Само слово происходит от английского *to camp* — то есть «разбивать лагерь».

## Вооружение и тактика кемпера

Для совершения своего чёрного дела кемперу необходимо доскональное знание карты, всех лазеек, потайных ходов и незадокументированных возможностей (типа ракетдjamпа на недоступную верхотуру). Традиционно оружием кемпера считают снайперскую винтовку или её аналог, но опытный кемпер может использовать и другое оружие, вплоть до оружия ближнего боя. Также кемперу важен скилл стелса, но куда важнее терпение и осторожность: фраги набивать без лишней жадности, без нужды не высовываться, почаще оглядываться назад и менять позиции.

Наиболее распространёнными местами для засад являются:

- Точки респауна;
- Телепорты, мосты, другие узкие места;
- Ключевые точки на карте (типа флагов и контрольных точек), куда постоянно **нобигают** другие игроки;
- Возвышенности, с которых хорошо просматривается большое открытое пространство;
- Или наоборот, глухие тупики и тёмные углы в подземельях;
- Труднодоступные места на карте.

Противодействие кемперу основано на таком же доскональном знании карты, знании наиболее распространённых мест для засад, осторожности и слаженной командной игре. Кемперов надо ловить на самоуверенности (забираться туда, где он ну никак тебя не ожидает увидеть, атаковать с неожиданной стороны) и увлечении своим занятием (кемпер не отрывается от прицела — пусть получит ножик в спину или гранату под ноги). При игре в команде нужно вовремя засечь кемпера (то есть до того, как он начнёт набивать фраги) и дружно выкурить крысу.

ИРЛ

- танкист [Зиновий Колобанов](#) набил 22 фрага за 30 минут, не считая 2 ПТО.
- танкист [Фриц Армин](#) набил 5 фрагов подряд за 1 минуту! А всего под Ржевом он в тот день за 48 часов набил 42 фрага.

## В шутерах и FPS

Во всех шутерах и FPS кемперы — **предмет лютой, бешеной ненависти** всех **агрессивных новичков**, в принципе неспособных при встрече с новой тактикой или хинтом не обвинять применившего их в «читерстве» или «нечестной игре», а **обратиться к гайдам** и повысить свой уровень игры. Во времена пика популярности первого Quake создавались команды «лесорубов», которые занимались охотой на кемперов, используя из оружия только топор. Нубы — **что с них взять?**

Ненависть товарищей по команде понятна — пока все атакуют, спасают заложников или выполняют другие разные операции продвигая победу, кемпер сидит в месте, где, в первую очередь, его трудно найти, а уже во вторую, где он не может помочь товарищам. Ситуации, когда команда с одним отсутствующим игроком проигрывает, а кемпер успевает заработать Фраг до того, как его убьют, нередки.



Отдачей будет свержен оземь он, коль выстрелит на ветке сидя



Не проходите мимо



За мгновение до ректальной кары

Этим кемпер отличается от снайпера.

## Counter Strike

В CS за кемперство можно запросто получить [словесных пиздюлей](#) в чате. Также, на некоторых серверах могут и забанить.

А нормальные игроки кемперов не боятся и умеют их выпиливать. Более того, опытные кемперы — это важная часть команды при игре за обороняющихся, бо в атаке толку от них в разы меньше, и обходятся без них лишь дуболомы, ничего не понимающие в тактике. Только нубы дружно дохнут от кемперов, так как нормальный игрок на рожон лезть не будет, а постарается вычислить и аннигилировать стрелка. И если кемпер — нуб, то его деклассируют с вероятностью почти 100%, не дав сделать ни одного фрага, а то и выстрела.

Кошерные способы выпиливания сабжа:

- граната — если комнатка маленькая, то обычная, если большая — лучше Flash-bang, на худой конец несколько дымовух, с последующим вбеганием и расстрелом офигевшего кемпера;
- очередь через стену (в «Контре» из автоматов, [Desert Eagle](#)'ов и пулемёта они пробиваются на ура);
- забить на кемпера и спасти заложника, или заложить бомбу, победив тем самым в раунде;
- заложить бомбу и самому, в свою очередь, начать кемперить неподалёку — в условиях маленького и набитого укрытиями бомб-сайта прибежавший туда кемпер с AWP не сможет сделать ничего кроме пары выстрелов в воздух перед тем как умереть;
- зарезать придурка, пока тот смотрит в прицел.
- как правило, кемпер в команде окружён минами и смертником. Нубы, котрые не смотрят вверх, попадают на ура. Попадания в голову обычно хватает, чтобы включить мозги и сменить тактику. Или кричать "Кемпер!"
- никакой нубовский кемпер не достанет тебя у стены. Если у него нет гранат. А несколько у него будет. Если он настоящий кемпер.
- "Partizaan" - Это наше всё!



Fail

## Battlefield 2

Тут для кемперов существует специальный класс — снайпер. Как правило, игрок имеет снайперскую винтовку, чтобы безнаказанно убивать издалека, камуфляж, чтобы прятаться в траве, и пистолет с глушителем, чтобы из травы постреливать. Если у противника нет аналогичных игроков — можно [невозбранно](#) настреливать фраги в течение всего раунда, меняя укрытия, если становится жарко.

Однако, против практически любой техники снайпер абсолютно беззащитен. Хитрые командующие дропают транспорт снайперам на голову, но на многих серверах этот прием запрещён.

## Battlefield Bad Company 2

В Battlefield Bad Company 2 кемперы являются в первую очередь раздражителем для своей команды. В атаке, когда нужно продавить противника, кучка сидящих в кустах косоруких снайперов реально бесит. За что и выпиливается своими же с особой жестокостью. Хотя если попался один хоть умелый батя, то быстрое наступление команды можно гарантировать. Алсо, тут существует достаточно реалистичная физика пуль, благодаря чему урон пули на расстоянии резко сокращается и попасть и убить ваншотом за 200—250 м можно только хедшотом. Но с учетом также реалистичного кривого полета пули на расстоянии для этого тоже требуется немало задротства. Также теперь в арсенале у кемпера есть всякие взрывчатые [вундервафли](#) и можно нехило выпиливать технику, что тоже приносит дополнительный профит.

## Battlefield 3

Как правило, крысить начинают нубы, и постепенно вырождаются либо в другой класс, либо в скиллового снайпера или добавить страсти и веселья в тыл противнику радиостанцией с бесконечным спавном биороботов. На хардкорных серверах кемперство процветает более бурно и не только среди разведки, так как можно убить, дважды выстрелив в пятку, и нет [Killcam](#)'а.

### BF3 TROLLING SNIPERS 2

Нарезка из издевательств. Больше фантазии, Люк!

Также, залегший/засевший пулеметчик с «Печенегом» заставляет высирать тонны ненависти горе-снайперов и прочего мяса.

Четко установленный T-UGS в местах массового обитания мясца типа контейнеров на каналах, приносит не только море експы, но и реально меняет баланс сил отмечая на радаре врагов. А еще кемпера любят особые игроки типа саппорта-подрывника за «пролет» над головами и раскидывание взрывчатки с последующим подрывом. Кемперы любят самих себя за возможность оказаться в тех местах, откуда

можно видеть всю карту, попутно помогая переместиться туда и другим.

В силу оригинальности DICE и способов обнаружения удаленных целей, вроде прицелов-прожекторов, 3D-иконок над обнаруженными противниками (только в нормальном режиме) и т. д., а также отсутствия способов (артиллерии, например) эти цели уничтожить, бежать километр ради крысы совсем не доставляет и остается только взять болтовку с прожектором и устроить рекурсию. Именно по этим причинам, кемперов часто угощают НУРС'ами, а те, кто до них таки добрался, любят устраивать различные виртуальные оргии над еще не остывшими телами жертв с перерезанной глоткой, вроде «чайных пакетиков», где охотник [приседает с завидной частотой над головой мертвой жертвы](#).

## Loadout

Ещё одна игра, где кемперов холят и лелеят. Появилась относительно [недавно](#) и на данный момент находится в стадии официального релиза. Free-to-play. Разработчиками позиционируется как ураганный FPS, в котором результативность игры напрямую завязана на навыках и умении, но на деле же представляет собой рай для кемперов.

Несмотря на наличие вполне традиционных пушек, имеет огромный арсенал кемперского оружия, собрать которое может даже полный нуб, а для результативной игры с оным не требуется и намёка на скилл. Многие образцы и вовсе непропорционально эффективны. Примеры прилагаются:

- Классическая снайперская винтовка: позволяет [ваншотить](#) оппонентов на любых дистанциях, быстро перезаряжается и мгновенно поражает цель. Достаточно встать на пригорке перед открытой местностью, и отстреливать [набигающих](#) оппонентов ещё на подходе.
- Ракетница с радиоуправлением: позволяет вообще не выходить на поле боя, а тупо стоять где-нибудь на задворках за укрытием и стрелять радиоуправляемыми ракетами. Мощная одноствольная ракетница наносит урон, эквивалентный полутора-двум лайфбарам, а манёвренные ракеты позволят поразить любого противника, как бы тот не уклонялся.
- [5-6 ствольная](#) ракетница с full auto или salvo механизмом(читай стреляет залпом из n-ного количества снарядов(число n прямо пропорционально объему магазина)). Начинка по вкусу, но способ применения одинаков: стоять на краю карты и каждые две секунды выпускать град ракет в сторону контрольной точки или ключевого объекта, возле которого крутится вражеская команда. Прицеливаться не нужно: при таком количестве снарядов фраги набиваются просто по теории вероятности.
- Лучевая снайперская винтовка. Отличается бесконечным диапазоном, мгновенным попаданием и тем, что снимает до 70% здоровья, но при этом не имеет разброса, отдачи, и перезарядки. Как следствие, даже прицеливаться из неё необязательно: достаточно достать и выстрелить хоть в прыжке — точность попадания будет идеальной.

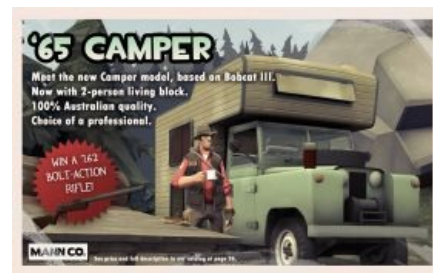
В целом, кемперством в игре заниматься не только проще, но и безопаснее. Пока кемпер торчит на базе, он окружён горами аптечек и ящиков с боеприпасами, чего не сказать о его жертвах, которые бегают по полю боя с голыми жопами. Обилие защитной экипировки, как то: защитный экран, аптечки, персональный щит, позволяет кемперу без труда переживать редкие атаки. Сказывается и отсутствие разделения на классы: здоровье и подвижность у кемпера ничуть не хуже чем у какого-нибудь штурмовика с пулемётом. Кроме того, носить с собой можно два вида оружия, поэтому даже если до кемпера кто-то и доберётся, он мгновенно может поменять свою снайперскую винтовку на какой-нибудь [гатлинг](#) и без труда отбиться от нападающего.

Хорошие команды [более чем на половину](#) состоят из кемперов, в то время как обычным оружием пользуются в основном только нубы на начальных уровнях.

## Team Fortress 2

Основная статья: [Team Fortress 2](#)

• **Нубоснайперы**, смотрящие в прицел over 9000 времени. В 90% случаев являются декоративными снайперами, которые вообще не приносят пользу команде. Это объясняется особенностью функционирования снайперских винтовок в игре: они набирают «заряд», когда снайпер смотрит в оптический прицел, и при полном заряде наносят в три раза больше урона, чем в незаряженном состоянии. И, хотя можно добиться того же эффекта, если просто быстро прицелиться и выстрелить в голову (снайперские винтовки в игре наносят гарантированный крит при попадании в голову, а крит также наносит в три раза больше урона чем обычно), нубоснайперы для верности предпочитают только бодишоты — то есть попадания в тело. В итоге, такой снайпер не отрывается от оптического прицела, чтобы всегда иметь полный заряд, стреляет редко и наверняка, чтобы не тратить его зря, мало в кого может попасть или, попав, не убивает: даже полностью заряженный бодишот может убить лишь 5 классов из 9. Предпочитают стоять на одном месте на балкончиках и прочих возвышенностях, ожидая, пока цель сама выбежит под прицел. Представляют из себя идеальную цель, не видящую ничего кроме узкой области перед собой, из-за чего



Тот самый кемпер на фоне Кемпера



быстро и регулярно принимают ислам от удара ножом в спину, забегаящих в тыл скаутов и пиро. Кроме того, в одном из обновлений была выпущена винтовка «Махина», наносящая на 15% больше урона при полном заряде — сразу полюбилась нубоснайперам и стала их отличительным признаком.

Алсо, фургончик, в котором живёт снайпер, называется Camper, что символизирует.

- **Демомэн** — грамотный демо, умеющий правильно минировать проходы и сидеть в засаде, является настоящим бичом для вражеской команды, напролом ломящейся через этот самый проход. Менее грамотные просто закидывают бомбами-липучками контрольную точку/кейс с документами/угол в коридоре и ждут, пока туда кто-нибудь сунется, что маловероятно: увидев гору бомб, враг предпочтёт их расстрелять/разбросать в стороны, или обойти стороной и убить назадачливого демо, разрушив тем самым все его бомбы-липучки.

- Охочи до кемперства **нубо-пиры**, для чего у них есть специальное оружие «**Дожигатель**», наносящий криты при попадании сзади. Излюбленная тактика нубопиро с таким оружием — сидеть за углом, чтобы пару раз за раунд оттуда выскочить и убить инжа, медика или другой слабый класс. Пыры поопытней же предпочитают активно бегать по карте и гонять врагов.

- Также существует **телекемпинг** — ожидание своей жертвы на выходе вражеского телепорта для её дальнейшего и безжалостного изничтожения, разумеется. Наиболее эффективно реализуется тяжёлыми классами или, в случае наличия у противоположной команды неумелого инженера, не удосужившегося поставить телепорт задом к стене — шпионами с их мгновенно карающим в спину ножом и пироманами с вышеупомянутым дожигателем. Веселье это весьма кратковременно, ибо даже у новичка или нуба хватит ума не отправляться повторно тем же путём, зная заранее, какой, скорее всего, его ожидает **итог**.

**Однако**, в том смысле, в котором значение сабжа раскрывалось выше по статье, покемперить не получится из-за «Deathcam» — специальной фичи, встроенной в игру, благодаря которой убитый игрок гарантированно увидит, кто и откуда его застрелил. Поэтому для снайпера эффективно кемперить можно либо из глубины собственной базы поближе к респу, тем самым защищая её от захвата, либо воздвигнув вокруг себя непробиваемую оборону из тяжёлых классов — но тогда какое это к чёрту кемперство?

## SWAT4

За кемперство — как правило, кикают, в худшем случае — автоматически банят. Предварительно сервер предупреждает игрока гудком и сообщением «Warning! Stop camping!», что не мешает вам поползти на одном и том же месте, сбросив с себя подозрения сервера, а затем ждать аналогичного оповещения. Также за кемперство могут настучать по голове свои же игроки, дружелюбно стрельнув тазером или подкинув гранатку под ноги. Равнозначно кемперству — стрельба из окон. Хотя в режиме «поди-возьми-да-донеси» кемперит большая часть команды, занимая все возможные и невозможные углы и методично снимая всех появляющихся в дверях/в окнах/за сетками или демонстрирующих части тела в любой мал-мальски пригодной для стрельбы дыре.

## DayZ

Кемперят в разных местах:

- Место реса. Когда только отменили ПМ для новых игроков, дабы они не устраивали ПвП прям со старта, с севера припёрлись кемперы со снайперками разного размера, раскладывались напротив места появления нового игрока и принудительно меняли им религию. Особый шик — огородить место реса колючей проволокой со всех сторон и набивать фрагов, находящихся в загончике. Баттхерт у **выживальщика** вызывает ещё и тот момент, что после смерти можно появиться в той же точке респа с тем же результатом.
- Прибрежные города. Когда выживальщик только появляется, то возникает решение сходить в какой-нибудь Электрозаводск и облутать магазин, больницу, церковь, пожарку и т. д. Но Вася Пупкин из 9-го класса его уже ждёт, лежа на Доброй горе, крыше больницы и т. д.
- Место реса Rare-лута. Когда, насобирав пустых банок, выживальщик начинает думать в какое пешее путешествие ему отправиться, то приходит ответ — туда, где появляется самый вкусный лут в виде разного рода убер-пушек и ништяков. После нескольких часов похода к Северо-Западному Аэропорту он встречается с небольшим телом, летящим с большой скоростью и выживать перестаёт.
- Места наблюдения за местами наблюдения за спавнами Rare-лута.
- Любое место. Реально любое. Тебя могут закемперить у любого амбара или в чистом поле на пути миграции кепок.
- Достаточно просто положить АК/М14/М16/М4 на дорогу, идущую, например, в Электрозаводск, и ждать.

Кемперы вызывают лютый баттхерт по трём причинам — ты бежишь уже не первый час до цели, и немедленная смена религии сводит все нажимания кнопки W на нет; ты успел насобирать лута, и потеря всякого рода спичек, которые ты добыл, ползая между зомбями полтора часа, не способствует спокойствию; тебя убивают уже пятый раз за последний час.

## Contract Wars

Сея игрушка запомнилась не только наличием нехилого арсенала стрелкового оружия™ и доступностью почти в каждой соц-сети, но и тремя бесспорными фейлами разработов:

- Откровенно анальный донат для нормальной игры с хай левелами;
- Отсутствие баланса как со стороны оружия, так и респаунов;
- Тотальное просирание всех полимеров в сфере мап-дизайна и кемперства.

Однако разберем третий пункт. На низких левелах все еще не царит кемперство (так как вначале рекомендуется быренько копить скилл), которое служит для набивания Prokill'ов и скорого выполнения W-Task'ов (получение кастомизации ствола). Но начиная из 40-го левела кемперство становится неотъемлемой частью игры - из-за желания разработов подзаработать на пивас они вводят премиум стволы, с которыми обычные ломающиеся пукалки за кредиты не могут посоперничать. Те же "золотые" оружьи помогают без каких-либо проблем успешно кемперить на всех картах. Но иногда появляются, особенно на картах Bay и Terminal2, матёрые кемперы с Сайга FA или даже с обычной Сайга-12К, выпиливающий вражескую команду до полного расхода боекомплекта. Особенно запомнились карты Маяк и Эвакуация, на которых без кемперства не обойтись. В целом кемперить в игре более безопасно, так как, если вы не прокачались по-нормальному, то вы рискуете ливнуть из сервака с 0:20 К/Д (убийства к смерти). Также, применяя ствол с глушителем и сонар, можно невообразно набивать прокилы.

## В прочих играх

- **Quake.** Например, в Quake кемпер может сидеть около точки респауна rocket launcher'a (**жарг.** «ракетница», англ. «**реактивный гранатомёт**») с той же ракетницей, поджидая пока ещё безоружных игроков, которые придут, чтобы взять это оружие. Когда кто-то появляется в зоне видимости, кемпер стреляет в него. ????? +1 фраг!
- **Urban Terror.** Эта игра славится не только кроссплатформенностью, но и кемперами. **Тысячи их!** На любой карте. Есть даже специальные карты для кемперов, например eagle. Также популярно убивать прям на респе (spawnkill). На некоторых серваках админы за это банят (сами нубы потому что). Но кемперов меньше не становится, перебираются на другие серваки, там их опять банят... в общем по кругу.
- **World of Warcraft.** В WoW'ке кемперством называется corpsecamping, corpsesitting или res. kill — ожидание игрока, который воскресает на месте гибели и представляет собой легкую добычу. Именуется не иначе, как «спаункилинг» и «рескил». Как результат — только увеличение ЧСВ в 9000 раз, ибо ничего за такое убийство не положено. Также немало лулзов можно получить закемперившись на одной из точек полетов в общей локации. Прячемся недалеко от распорядителя полетов и ждем, когда прилетит игрок вражеской фракции.
- **Lineage II.** В Lineage II кемперят точки телепортов. Наиболее православные локации для кемпинга — Hot Springs и Varka Silenos Outpost. Кемперов в «Линейке» принято опускать посредством масс порта (или захода с близко расположенного телепорта), выноса вперед ногами и последующего глумления в hero chat'e.
- **Perfect World.** В Perfect World кемперство в основном представлено приводом босса 90+ лвл на точку телепорта в каком-нибудь Южном лагере (локация песонажей 15+). Подлая тварь пасётся прямо на респе и режет всех. Причём, дело осложняется ещё и тем, что если бедная жертва сдуру нажмёт «Воскреснуть в городе», то сразу же попадёт в лапы зверюги снова — **с печальным результатом.**
- **EVE Online.** В EVE не принято говорить об этом как о чём-то плохом. Кемперят прыжковые ворота из систем на выходе. И зоны андока (выхода) станций. Так как невозможность сразу пройти назад благоволит выпилу заблудшего исследователя голактеки. Средства для поимки супостата (не дать сделать гиперпрыжок) применяются самые разные, благо игрой их предусмотрено достаточное количество. Награда — бугурт терпилы и часть содержимого его трюма.
- **World of Tanks.** В World of Tanks для кемперов выделен целый класс — ПТ-САУ, то есть противотанковые самоходки. Кемперят много где, но чаще в кустах, а из-за наличия специфической системы видимости, когда не обнаруженные враги просто не отображаются, наблюдаются такие деформации:



Если ты ее видишь, она тебя тоже видит. Если ты ее не видишь, возможно, жить тебе осталось

«« ... и теперь в какую бы игру я не играл, если я вижу там кусты у меня ощущение что наверняка в них притаилась ПТ САУ.» »

— *Цитата с WoTQ*

Шутка оттуда же: "Я боюсь ПТ, но больше боюсь кустов! Кто знает сколько там ПТ!"

Дело в том, что засевшая на собственной базе ПТ может порой спасти бой, отстреливая захватчикам гусеницы. Или превратить дороги и узкие проходы в большие свалки металлолома — благо, ствол топовой ПТ вышибает любых противников с одного-двух выстрелов, лобовая броня пробивается немногим лучше скалы, а низкий профиль гарантирует способность спрятаться в любых кустах. При этом наблюдается отвратная маневренность, неспособность поворачивать ствол сильнее, чем на несколько градусов, и тонкая броня бортов и кормы.

Однако кемперят не только ПТ, но и все остальные классы, особенно АРТ-САУ (ибо это и есть их игровая суть). Такие игроки именуются кустодрочерами и презираются абсолютно всеми. В любом бою действуют по единому шаблону:

1. вначале боя занять кусты
2. весь бой пытаться с километра в кого-то попасть
3. когда союзники сольются, получить люлей от врагов
4. «орать» в чате, что [все олени](#), а он [весь бой тащил](#).

## Творчество по теме

Песенка кемпера

Я беру дробовичок, и бегу я за уголок,

Я тихонечко стою, и спокойно жертву жду. И не надо нам бежать, можно просто постоять, Тихо-тихо, чтоб никто не заметил нас. И все.

Можно с рокета пальнуть, вдруг бедняга где-то тут? Аккуратно вход стеречь, и нельзя ему просечь, Где я спрятался и с чем, что в руках держу, зачем. Не раскроет он мою партизанскую войну.

Где же ты, несчастный фразг ? Тут вопрос не просто так. Я ж не буду, как кретин, обегать весь мап один! Я уж лучше постою, и тебя я пропущу. А затем из БФГ в спинку выстрелю тебе.

Тихо-тихо загашу и об угол придушу. Ты умрешь в тот самый миг. Что? Ты снова тут возник? Меткий выстрел из стволов похоронит тебя вновь. Во второй раз поумнел, не спешишь нажать пробел...

Я отсюда не уйду - все респавны на виду. Так привольно здесь стоять и с "семеркой" выжидать! Что? Воскрес? И где же ты? На балкончике стоишь! Что ж давай, беги сюда. Два снаряда для тебя.

Слышу, слышу - БФГ! Так возьми его себе! Ах как шар зеленый наш превращает тебя в фарш ! Так. Возник ты у окна. Ну теперь тебе хана! Лифт включил? Решил купить? Дверь открыл? Да брось шутить!

Этот старенький прикол мне известен, думал, мол, Я куплюсь и побегу! Нет... Я лучше постою! Блин! Ну как же ты поган! Ты ж захапал рэйлган! Это ж стыдно! Гнусно! ГЫ! Да чего же низкий ты!

Нет! Не смей в меня стрелять! Мне не нужно умирать! Что подумают в ФИДО! Умер я не оттого! Просто, парень, день плохой. Да и я совсем не злой. Да к тому же серый ты! Приговор подписан! ГЫ!

Я беру дробовичок. Я бегу за уголок. Пах! Нарвался на меня! Что? Кикнул? Опять ничья? Три один, я впереди! Ты не плачь и не п...и. Ведь фразмастер я не вдруг. Партизан я, ламер-друг!

Не с такими вел отстрел и никто еще не смел Больше чем на "10-5" меня фразгов обыграть! Что мне твой крутой прицел! Ты, конечно ж, обнаглел, Но и это нипочем! Мы тебя и так убьем!

Дробовик и солнца тень! Ах, какой хороший день! Хлоп! Опять ты проглядел! И попался в мой удел Так, четвертый фразг прошел, так, и пятый, и шестой, И десятый, и еще фразгов десять, что

[Camper One More Time](#)  
Oh camper, camper  
[SWAT 4 / Suspect's Heaven - Oh Camper Die](#)  
Oh Camper Die.  
[Diary of a Camper \(1996\) by United Ranger Films](#)  
Дневник Кэмпера...  
удостоился даже статьи на педивикии:  
<https://ru.wikipedia.org/w>

с того!

На модеме сник диод. Отключился, идиот! Будет он теперь уж знать, с кемперилой как играть!

Также, вином можно считать ремейк известной песни, известной буржуйской поп-певички Бритни Спирс, за авторством %username%

Та самая песенка - Camper One More Time

Oh camper, camper

how was I supposed to know you covered creaky door

I had a flashbang that I was supposed to throw like many times before

Show me, how to enter creaky without dying cause I'm really trying damn it, camper!

Your headshot scripts, are killing me (and I) I must confess, I never see (I never see) where you are hiding, I lose my mind falling behiiiiind you killed me camper one more time

Oh camper, camper

the reason I'm dead is you your flashbang got me blinded

Oh lousy camper my stats they were supposed to grow your headshots changed my mind, yeah

Show me, how to enter creaky without dying cause I'm really trying damn it, camper!

Your headshot scripts, are killing me (and I) I must confess, I never see (I never see) where you are hiding, I lose my mind falling behiiiiind you killed me camper one more time

Oh lousy camper why couldn't you let me go oh camper, camper my stats were supposed to groooooooooow

And I must confess that door's creakyness is killing me noooooow and I just can not believe that you're allways there to cover that dooooooor can't take it camper, please no more!

Your headshot scripts, are killing me (and I) I must confess, I never see (I never see) where you are hiding, I lose my mind falling behiiiiind you killed me camper one more time

Your headshot scripts, are killing me (and I) I must confess, I never see (I never see) where you are hiding, I lose my mind falling behiiiiind you killed me camper one more time

Machinae Supremacy тоже в теме - "Crouching camper hidden sniper"

Do you always play warfare just to lay around

With your ass in the grass and your chin to the ground Again and again every round

Now your chicken shit outfit and need to survive is just trying my patience and cramping my style It deals a lethal blow to the thrill playing punk-hide and seek to get kills

I'm gonna do you a favor And not t-bag you for your behavior But even so you and I are far from OK Your lame bullshit slows down the game

I was all about action, I played every day But the failed interaction with lamers dismayed Eroded the appeal of the game

These days I play for one and one reason alone I'm here to practice muh stabbin' on pissants who prone I always got the most knife kills Check your killcam to review my skills

Are you afraid of a showdown (Rather) shoot in the back than react face to face It's not our fault that you're slow now be a good bitch and die before you go

И знаменитейший боян, обстебанный еще Игроманией:

Кемпер не умирает — кемпер дает фору.

Кемпер не кемперит — кемпер отдыхает.

Кемпер не упрям — кемпер последователен.

Кемпер не трус — кемпер поступает предусмотрительно.

Кемпер не ошибается — кемпер принимает рискованные решения.

Кемпер не проигрывает — кемпер просто играет для удовольствия.

Кемпер не стоит на месте — кемпер изучает особенности уровня.

Кемпер не промахивается — кемпер проверяет разные углы попаданий.

Кемпер не кричит — кемпер убедительно выражает свою точку зрения.

Кемпер не опаздывает на разборки — у кемпера появляются неотложные дела.

## См. также

- [Нуб](#)
- [Читер](#)



### Типажи

Attention whore DJ IM-быдло Internet White Knight Straight Edge Автомобилист Автостоп  
Анархист Аудиофил Байкер Барабанщик Барыга Басист Белый человек Бздун Битард  
Британские учёные Быдло Футбольный хулиган Быдло-кун Бюджетники Ванильная пизда  
Вахтовый метод Веганы Велосипедист Венишко-тян Вокалист Гик Гитараст Говнарь  
Гой Гот Дауншифтинг Девственник День ВДВ Диванные войска Диггеры Дизайнер  
Еврейские расовые жида Женщина за рулем Журнализд Избранный Инженер  
Интеллектуал Интеллигент Казуал Кармодрочер Кацапы Кемпер Клаббер  
Козёл отпущения Копираст Красноглазики Красномордый Ксенопатриотизм Ламер  
Линуксоид Литературный негр Маменькин сынок Маньяк Мариобой Массовщик  
Милиция Милиция/Юниты Модератор Моралфажество Мужской шовинизм Наркоман  
Народные фрики Настоящий индеец Настоящий мужык Нерд Нигилизм Нигра  
Новый русский Нохча Нуб Обезьяна с гранатой Обьебос Оверклокер Овуляшка Отаку  
Охрана Пикапер Пикейные жилеты Пирсинг Поколение снежинок Политрук  
Попрошайки Психолог Психонавт ПСПП Радиолюбитель Раптор Растаманы Реднек  
Резуноид Реконструкторы Риветхэд Ролевики



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct